## MAPEAMENTO DE CONTROLE [CONTROLLER MAPPING]

Obter o guia de estratıgias primagames.com®

0907 Peça nº X13-45794-01 XC

BioWare Corp

Microsoft game studios

# MASS EFFECT™

**⚠ ADVERTÊNCIA** Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360 e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite www.xbox.com/support ou ligue para o Atendimento ao Consumidor do Xbox.

## Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

**Ataques decorrentes da fotossensibilidade**

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.



## GUIA BÁSICO DE MASS EFFECT



## GUIA DETALHADO



WWW.MASSEFFECT.COM

## O UNIVERSO DE MASS EFFECT

No ano de 2183, a humanidade já conquistou a tecnologia necessária para viajar pela galáxia em velocidades maiores do que a da luz, entrando em contato com um grande número de raças alienígenas. Agora a humanidade luta para encontrar seu lugar na grande comunidade galáctica.

Você, Comandante Shepard do Departamento Militar da Aliança de Sistemas, representa a primeira e última linha de defesa contra as estranhas ameaças de uma vasta (e freqüentemente perigosa) galáxia. Suas ações e decisões determinarão o destino da raça humana -- e darão forma ao futuro de toda uma galáxia.

## PARA COMEÇAR

Após inserir o disco do jogo Mass Effect™ em seu console Xbox 360®, pressione START.

Você verá o Menu Principal [Main Menu]. Escolha **Iniciar Nova Carreira [Start New Career]**, e pressione A.

Você vai entrar na base de dados do Computador da Missão, e reconstruirá seu perfil para confirmar sua identidade.

## CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Inicialmente, você tem duas escolhas para criar seu personagem.

- Jogar por default como Comandante Shepard, escolhendo um prenome.
- Crie um Personagem Personalizado [Custom Character] para controlar todos os detalhes da criação.

### Criação Personalizada de Personagem

Utilize a função de teclado do Xbox para digitar um prenome exclusivo para o Comandante Shepard.

Em seguida, escolha o histórico de sua personagem: Terra [Earthborn], Colônia [Colonist] ou Espaço [Spacer]. Esta escolha representa a primeira de muitas que afetam a maneira como os personagens reagirão durante o jogo.

Use ◯ para ir para a opção de histórico [Pre-Service History], e em seguida pressione A para selecioná-la.

Use ◯ para ir para o Perfil Psicológico [Psychological Profile]. Pressione A para selecionar Implacável [Ruthless], Herói de Guerra [War Hero], ou Único Sobrevivente [Sole Survivor].

Depois pressione A para selecionar a classe de sua personagem. Se você selecionar as opções de default, sua personagem será um soldado [Soldier].

## Classes

Há seis classes básicas com força variável, em até três áreas, para o jogador e os dois capangas humanos. Algumas classes concentram sua força em uma área de habilidades; outras dividem-se entre mais de uma área, obtendo táticas equilibradas.

**Habilidades** de combate causam um máximo de dano aos inimigos. **Habilidades** técnicas permitem que se decifrem sistemas de segurança e que se enfraqueçam armas inimigas. **Habilidades** bióticas permitem que impulsos cerebrais manipulem o mundo físico.

### Soldado [Soldier] – Especialista de Combate

O Soldado é um guerreiro resistente, pronto para lidar com inúmeras situações de combate. O Soldado tem melhor saúde, maior número de armas para escolher, e pode, no correr do jogo, utilizar armadura pesada. O foco do jogo é ir para onde a luta está ocorrendo com maior intensidade, escolher a arma certa para a situação tática, e sobreviver aos oponentes.

### Engenheiro [Engineer] – Especialista Técnico

O Engenheiro é um especialista técnico, capaz de manipular rápida e facilmente o ambiente com habilidades específicas. O foco do jogo é dar forma ao campo de batalha durante o combate, curar a equipe, e sabotar o inimigo (desativando armas, escudos, etc.).

### Adepto [Adept] – Especialista Biótico

O Adepto é o exemplo mais acabado de Biótico, capaz de afetar o mundo físico com o poder de sua mente. O Adepto pode utilizar o poder biótico para manipular objetos violentamente, inclusive alvos inimigos próximos. O foco do jogo é desabilitar e sabotar o inimigo, além de causar danos de grandes proporções.

### Infiltrado [Infiltrator] – Combate / Técnico

O Infiltrado é um guerreiro expert em tecnologias, que vence ao desabilitar ou matar inimigos. O foco do jogo é liberar rotas alternativas, obtendo acesso a equipamento em bom estado, assim como uma posição de vantagem sobre os inimigos de combate.

### Vanguarda [Vanguard] – Biótico / Combate

O Vanguarda é um combatente poderoso, que combina os poderes de agressão do Adepto e do Soldado. O Vanguarda tem acesso a várias armas e armaduras, além de poderes bióticos. O foco do jogo é derrotar inimigos com força bruta e ação rápida.

### Sentinela [Sentinel] – Biótico / Técnico

A Sentinela é a classe mais flexível, capaz de combinar técnica e poder biótico para manipular o ambiente, desabilitar inimigos, atacar inimigos diretamente, ou defender a equipe. O foco do jogo é proteger a equipe, usando barreiras cinéticas, e curar a equipe, usando conhecimento médico avançado.

## Personalização Facial

A tela de personalização facial permite que você crie um rosto único para seu personagem. Você pode personalizar o rosto inteiro, ou se dedicar a uma área específica, como os olhos e o nariz. Use as barras de rolagem de cada seção para ajustar uma série de detalhes faciais. Selecione **Finalize** para aceitar o rosto que você criou.

## Diálogo

Em Mass Effect, o diálogo cinemático e baseado em escolhas permite que você ajuste minuciosamente seu personagem e sua história, usando o dial de diálogo na parte inferior da tela.

As escolhas na parte esquerda do dial permitem que você explore o diálogo mais aprofundadamente, e as escolhas da direita levam mais rapidamente à conclusão da conversa.

A parte de cima do dial corresponde, em geral, às opções "Exemplar" ["Paragon"], em que o seu personagem toma decisões altruístas e cooperativas. A parte de baixo do dial corresponde às escolhas do Renegado, que dão maior agressividade e hostilidade a seu personagem.

Ao gastar talento em talentos de Charme e Intimidação, aparecem novas opções à esquerda do dial que podem ajudar nos resultados de conversas posteriores. Opções de Charme aparecem em texto azul. Opções de Intimidação aparecem em vermelho. (Vide “Talentos” na página 24 para mais informações.)

Use Ⓛ para indicar qual a reação deseja, e depois pressione Ⓐ para atuar como se estivesse no cinema. Assim que aparecer o dial de diálogo, você pode selecionar sua reação. Sua personagem vai dizer a fala no momento dramaticamente apropriado. Pressione Ⓧ para interromper ou pular uma linha de diálogo.

## Visor Transparente [HUD] fora de Combate

À medida que você vai progredindo no jogo, você ganha pontos de experiência (XP), ao explorar novas áreas e estabelecer diálogo com outras personagens.

Quando você pode interagir com alguém ou algo, o símbolo de foco azul cria um círculo dentro da pessoa ou coisa. Pressione Ⓐ para interagir.

1. Barra de Seleção
2. Símbolo de Foco

A tela mostra brevemente o seu XP. A tela de Equipe do Computador da Missão mostra também o XP que você adquiriu. (Vide “Dados da Equipe” na página 19 para mais informações.)

- Nova Entrada no Computador da Missão
- XP obtido
- XPTotal
- Mini-mapa

## Computador da Missão [Mission Computer]

Pressione START para visualizar o computador da missão. Use L para apontar para uma área do mostrador, e pressione em seguida A para selecioná-la. Quando uma área recebe um update, ela pisca no mostrador.

O computador da missão permite o acesso aos seguintes detalhes de jogo:

- **Equipamento [Equipment]** – Permite que você veja as armas atualmente equipadas, armaduras e outros itens, além de opções para equipar novos itens.
- **Opções [Options]** – Ajuste o jogo, o controlador, os gráficos, o som e outras opções. Muitas dessas opções afetarão a dificuldade do jogo e sua experiência visual; verifique todas as opções.
- **Mapa [map]** – Verifique sua atual posição, assim como pontos de interesse.
- **Gravar [Save]** – Grave seu jogo em seu estado e localização atuais.
- **Equipe [Squad]** – Verifique seus dados e os de sua equipe.
- **Carregar [Load]** – Carrega seus jogos salvos e salvos automaticamente.
- **Diário [Journal]** – Verifique suas tarefas atuais e recentes.
- **Códex [Codex]** – Fique sabendo de tudo sobre o universo de Mass Effect.

## Combate [Combat]

O sistema de combate de Mass Effect permite controle minucioso e liberdade de decisão considerável.

Para empunhar sua arma, pressione X. Para guardar sua arma, pressione B.

Para mudar a arma de um membro de sua equipe, pressione e mantenha pressionado LB para verificar as armas disponíveis. Use L para apontar sua escolha, e em seguida pressione A para selecionar. Solte LB para voltar ao jogo.

Para usar as habilidades especiais de um membro de sua equipe, pressione e mantenha pressionado RB.

Para escolher uma habilidade, use L para destacá-la, e em seguida pressione A para selecionar. Cada membro da equipe deve possuir uma única habilidade ativada quando nesse modo de visão.

(Vide “Talentos” na página 12 para mais informações.)

## Subindo de Nível

### Subida de Nível [Level Up]

Você e sua equipe podem avançar para um outro nível ao acumular XP, que pode ser obtido ao vencer inimigos, utilizar determinadas habilidades e completar missões.

O XP da Equipe é acumulado conjuntamente. Todas as ações da equipe vão para esse conjunto, e a equipe sobe de nível toda ao mesmo tempo, inclusive aqueles que estão no Normandy, e não fazem parte da equipe na ativa.

### Benefícios ao Subir de Nível

Quando seu personagem sobe um nível:

1 Ganho de saúde. Você pode aumentar essa quantidade com talentos.

2 Pontos de Talento não utilizados [Unspent talent points] Você pode gastar esses pontos para aumentar sua patente.

### Pontos de Auto Level e de Cancelamento de Talento

Pressione Y na tela dos membros da equipe para distribuir automaticamente seus pontos de talento.

Depois de gastar pontos de Talento, pressione X para desfazer suas escolhas.

# MAPA DA GALÁXIA

O mapa da Galáxia está no meio do deck de comando. Para acessá-lo, suba o deck, e selecione a imagem holográfica da galáxia. No mapa da galáxia, há quatro níveis, com diferentes graus de detalhamento, para navegação na galáxia.

Pressione (A) para ir até a localização selecionada. Pressione (X) para se distanciar do local sendo visualizado. Pressione (B) para sair do Mapa da Galáxia.

## Nível de Galáxia

Este mapa mostra uma projeção vertical da galáxia e dos aglomerados estelares conectados por Atalhos Espaciais [Jump Relays].

## Nível de Cluster

Mostra os sistemas estelares que podem ser explorados, além de uma lista de corpos planetários aonde você pode ir em cada sistema estelar, incluindo planetas, campos de asteróides e estruturas artificiais, tais como estações espaciais.

## Nível Sistêmico

Mostra uma visão detalhada de um sistema estelar selecionado, com dados sobre a estrela e os corpos planetários que você pode explorar.

## Nível de Planetas

Mostra características detalhadas do objeto em torno do qual você está em órbita, inclusive dados e elementos narrativos aplicáveis.

Os elementos do visor transparente [HUD] incluem:

1. **Mira Telescópica [Target reticle]** – Enquadra na mira objetos no seu ambiente. Os inimigos estão descados pela cor vermelha e objetos amigáveis, em azul.  Perigos de combate são destacados em laranja.
2. **Barra de status da Equipe** – Mostra o status em tempo real da saúde da equipe e dos escudos. Também mostra o posicionamento da sua equipe.
3. **Radar** – Mostra os inimigos que estão no campo de mira. Também mostra os pontos destacados do mapa do jogo.
4. **Barra de Seleção** – Mostra o nome de um objeto selecionado e resultados de pressionar A.

O sistema de combate oferece controle detalhado de movimentos, decisões e posições de câmera. As caracterísiticas de base incluem:

**Mira [Targeting]**: Use R para mover a mira. Os disparos de suas habilidades e de suas armas irão ao centro da mira.

**Assistência de Pontaria [Target Assist]**: O ícone da assistência de pontaria destaca o inimico que estiver mais próximo da mira. Puxe LT para fazer zoom sobre a mira, aumentando a precisão das armas para as quais você já foi treinado. (Você pode ser treinado para usar uma arma ao gastar pontos de Talento nessa arma.)

**Mira [Targeting]**: O fogo de armas continuado torna sua pontaria menos precisa com o passar do tempo. No entanto, quanto mais treinado você é numa arma, mais certeiro você se torna.

A exatidão é prejudicada por:

- **Rebote [Kickback]**  – O fogo de armas produz um rebote que reduz a precisão da mira.
- **Fadiga [Fatigue]** – Perseguir um inimigo pode causar exaustão. (Pressione A para perseguir um inimigo em alta velocidade ou para atacá-lo.)

**Dial de Força [Power Wheel]**: Para acessar e usar habilidades, mantenha pressionado RB para acionar o dial de força.

Use L para navegar entre as habilidades de cada membro da equipe. Selecione uma habilidade e pressione A reserve para uma ação futura.

Você pode também pressionar X para examinar a habilidade. Aperte RB para acioná-la.

Use R para apontar em algum lugar do mundo e direcionar uma ação. Cada membro da equipe pode ter uma ação declarada apenas.

Solte o botão RB para disparar a ação e usar a habilidade.

## Ordens para a Equipe [Squad Orders]

Use para dar ordens à equipe em campo:

- Pressione para enviar sua equipe para o local que você selecionou.
- Pressione para ordenar que se protejam.
- Pressione para ordenar que ataquem um inimigo específico.
- Pressione para que marchem até a sua direção e, de lá, o sigam.

## Armas [Weapons]

### Pistolas

As pistolas são altamente eficientes, têm pouco recuo e são fáceis de usar quando se está em movimento. Elas são eficazes em diferentes alcances, mas produzem um dano limitado no alvo. Soldados [Soldier], Engenheiros [Engineer],Adeptos [Adept], Vanguardas [Vanguard], e infiltrados [Infiltrator] são as classes que podem treinar com pistolas.

### Espingardas

As espingardas têm baixa freqüência de fogo e rebote violento, mas podem infligir muito dano a diversos alvos em distâncias pequenas. As classes de Soldado [Soldier] e Vanguarda [Vanguard] podem treinar com espingardas.

### Rifles de Ataque

Os rifles de ataque são o armamento padrão da maioria dos soldados, oferecendo boa relação custo benefício com relação a poder de fogo, alcance e precisão. Apenas a classe de soldados [soldiers] pode treinar com rifles de ataque.

### Rifles de Tocaia

Rifles de tocaia têm longo alcance e alta precisão, infligindo danos consideráveis. No entanto, eles têm baixa freqüência de fogo, e são praticamente inúteis a pequenas distâncias. Apenas as classes de Soldado e Infiltrado podem treinar com rifles de tocaia.

### Granadas

As granadas  da Aliança em formato de discopodem planar longas distâncias e também firmar-se em alvos ou superfícies planas para que sejam detonadas remotamente.  Apenas você, Comandante Shepard, pode usar granadas.

Pressione BACK para lançar uma granada, e pressione BACK novamente para detoná-la. As granadas explodem automaticamente após dez segundos, se você não as detona.

## Armadura [Armor]

### Armadura Leve

A armadura leve oferece um nível básico de proteção de ataques inimigos e minimiza as penalidades de movimento que afetam a precisão das armas. A armadura leve pode ser usada por todas as classes.

### Armadura Média

A armadura média oferece maior nível de proteção, mas aumenta também as penalidades de movimento que afetam a precisão das armas. A armadura média pode ser usada por soldados desde o início, mas as classes de Vanguarda e Infiltrado podem ser treinadas para usá-la.

### Amadura Pesada

A armadura pesada oferece o mais alto nível de proteção contra fogo inimigo, mas tem também o maior nível de penalidades de movimento afetando precisão de armas. Os soldados precisam de treinamento especial de linha de frente para serem capazes de utilizá-las. A armadura pesada não pode ser usada por nenhuma classe no início, mas os soldados podem ser treinados para utilizá-la.

# EQUIPAMENTO

Os tipos de equipamento são:

- Armadura
- Rifles de Ataque
- Bioamplificadores
- Granadas
- Omninstrumentos
- Pistolas
- Espingardas
- Rifles de Tocaia

## Upgrades

Upgrades melhoram, adaptam, e fazem o upgrade de equipamentos, permitindo que você aumente os danos ao inimigo, melhore proteções, e muito mais. Você só pode fazer o upgrade dos seguintes tipos de equipamento: Armaduras, Armas, Munição e Granadas.

Cada item de equipamento tem slots específicos para o upgrade. Por exemplo, o slot de munição [Ammo slot] das armas só pode usado com um upgrade de munição.

Para fazer upgrade de equipamento, accesse o Computador da Missão e selecione **Equipamento**. Selecione a peça que receberá o upgrade a partir da parte direita inferior do cinto de seleção, e em seguida pressione X para ver a tela de Upgrade.

Para fazer o upgrade de munição, selecione inicialmente a arma que se aplica e pressione para visualizar o upgrade. Pressione A para confirmar o upgrade e sair dessa tela.

## Bioamplificadores

Os Bióticos podem reforçar seus poderes em disciplinas específicas ao usar amps (amplificadores). Esses aparelhos projetados especialmente vêm na forma de pequenos anexos eletrônicos que são usados na orelha ou atrás da cabeça dos Bióticos.

## Omninstrumentos

Omninstrumentos são ferramentas de diagnóstico e manufatura com múltiplas utilidades, utilizadas para uma grande variedade de tarefas de campo de batalha, tais como hacking, decifragem ou conserto.

## Recursos

### Contêineres [Containers]

Os contêineres se encontram distribuídos em todos os planetas, e oferecem em geral equipamento de grande utilidade, além de recursos. Os contêineres parecem lockers de metal ou caixas de carga pesada. Você não pode colocar objetos em seu interior.

### Omni-gel

Os materiais tecnológicos qie podem ser retirados de seu meio ambiente são chamados de omni-gel. Use com o omninstrumento para fazer o trabalho elétrico ou de decodificação. Você também pode usar o omni-gel para consertar seu veículo.

### Créditos [Credits]

Os créditos são a unidade monetária primária em Mass Effect.

### Gel Médico [Medi-gel]

Gel médico cura diversos ferimentos e enfermidades. Você pode adquiri-lo através de pilhagem ou de NPCs (personagens fora do jogo). Você pode também adquirir ou aumentar sua capacidade de medi-gel em algumas lojas. Pressione (Y) para dar início aos Primeiros Socorros.

## Informação dos Membros da Equipe

Selecione **Equipe [Squad]** no Computador da Missão para verificar as informações disponíveis sobre cada membro da equipe. Essas informações incluem:

1. Nome
2. Classe
3. Aparência
4. Medidores de Exemplar e Renegado (disponível apenas para Shepard) [Paragon and Renegade meters]
5. XP e nível
6. Saúde [Health]
7. Telento destravado
8. Talento travado
9. Descrição do talento
10. Pontos de Talento não utilizados [Unspent talent points]

### Nível Atual [Current level]

Ao ganhar experiência, seu nível atual reflete seu avanço.

Sempre que você ganha experiência suficiente para avançar para um novo nível, você recebe pontos de Talento que podem ser gastos para adquirir patentes mais altas ou talentos adicionais.

### Saúde [Health]

Mostra sua atual saúde e a saúde máxima. Representa sua habilidade de causar dano durante o combate. Você morre quando sua saúde for zero. Sua capacidade máxima pode aumentar, à medida que você avança durante o jogo.

### Pontos de Experiência [Experience Points]

Lista seus pontos de experiência atuais (XP), assim como o número total de que você precisa para avançar para o próximo nível.

### Escala Exemplar / Renegado [Paragon and Renegade meters]

Essa escala permite que você verifique suas escolhas ao longo do jogo.

A escala Exemplar aumenta quando você faz escolhas nobres, cooperativas, ou auto-sacrifícios. Os Exemplares cumprem metas ao fazer a coisa certa, de maneira correta.

A escala Renegado aumenta quando você faz esclhas agressivas, egoístas ou impiedosas. Renegados atingem seus objetivos, não interessa que meios sejam necessários.

### Talentos [Talents]

Ao dar pontos para talentos, você pode melhorar suas habilidades de combate, técnicas e bióticas, assim como ativar habilidades especiais para cada talento.

Você e sua equipe sobem na escala de talentos da mesma maneira. (Vide “Talentos” na página 24 para mais informações.)

## Seleção de Equipe

Use a tela de Seleção de Equipe [Squad Selection] para recrutar uma equipe equilibrada, baseada nos talentos de combate, técnicos e bióticos de cada potencial membro da equipe.

Pressione L ou R para mover os membros de equipe disponíveis. Pressione X para remover ou adicionar um membro de equipe. Pressione Y quando quiser para revisar sua equipe. Pressione A para aceitar a equipe selecionada.

Você só pode escolher membros de equipe em duas áreas:

- Ao encontrar pela primeira vez um novo potencial membro de equipe.
- A bordo do Normandy, onde você pode voltar para modificar a composição de sua equipe.

Escolha sua equipe com cuidado: ao sair do Normandy, você pode não mais ter a oportunidade de modificá-la até retornar.

## Como navegar para um mundo incógnito

Suas missões pela Transversal Ática o levarão a planetas com misteriosas anomalias. Para descobrir a natureza dessas anomalias, você deve pousar e explorar esses planetas.

Do Mapa da Galáxia, selecione **Navegação por Aglomeração [Cluster Navigation]**, **Navegação por Sistema [System Navigation]**, e em seguida **Aterrisagens Planetárias [Planetary Landings]**.

Ao chegar ao planeta, explore o terreno em seu Mako, que vem equipado com sensores poderosos que detectam inimigos alienígenas, anomalias tecnológicas e recursos.

Use seu mapa do computador da missão para descobrir o que se encontra nos arredores de um mundo incógnito. Pressione A para determinar um destino em sua localização atual do cursor, que mostra então uma seta no radar do jogo.

## Como sair de um mundo incógnito

Quando você desejar sair de um mundo incógnito:

1. Pressione START para chamar o Computador da Missão, e selecione em seguida **Mapa [Map]**.
2. Pressione X para voltar ao Normandy.

## Mako

O Mako é um veículo de batalha de infantaria (IFV), ou rover. Ele leva você e sua equipe à batalha, onde pode auxiliar com fogo e proteção.

Para posicionar você e sua equipe dentro do Mako, selecione-o e em seguida pressione A.

Mova L para dirigir, e R para fazer a rotação da vista. Pressione A para dar saltos em terrenos acidentados ou para se esquivar de fogo inimigo.

Pressione LT para fazer zoom com a câmera da arma, RB para disparar o canhão, e RT para disparar a metralhadora.

Para sair do Mako, dirija-se a solo estável e seguro e pressione B. Tome cuidado com o nível de periculosidade antes de sair, pois você pode sobreviver apenas um período limitado de tempo em atmosferas hostis.

O visor transparente do veículo mostra os níveis de saúde e de proteção dos membros da equipe, e as armas e equipamento do Mako.

## Mapeamento do Controlador do Mako

### Como consertar o Mako

Sempre que quiser, você pode usar omni-gel para consertar o Mako em campo Y. Antes de fazê-lo, no entanto, você deve parar o Mako, ficar nele, e cessar o fogo das armas.

# TALENTOS

Um talento é uma área de especialização que pode ser aperfeiçoada à medida que você progride no jogo. Ao ganhar experiência, você adquire pontos de talento que podem ser gastos melhorando aspectos da sua personagem.

Os talentos disponíveis para você e sua equipe dependem da classe selecionada em Criação de Personagem [Character Creation].

## Talentos de Combate [Combat Talents]

**Pistolas [Pistols]** – Melhora a precisão e o poder de dano no manuseio de pistolas. Este talento ativa a habilidade Atirador [Marksman], que permite que você atire mais rapidamente e com maior precisão, durante um período curto de tempo.

**Espingarda [Shotgun]** – Melhora a precisão e o poder de dano no manuseio de espingardas. Ativa a habilidade de Carnificina [Carnage] que permite que você dispare uma grande explosão de sua arma, danificando os inimigos.

**Rifles de Ataque [Assault Rifles]** – Melhora sua precisão e poder de dano no manuseio de rifles de ataque. Ativa a habilidade de Supermatança [Overkill], que permite que você dispare sua arma por mais tempo e com maior precisão.

**Rifles deTocaia [Sniper Rifles]** – Melhora sua precisão e poder de dano no manuseio de rifles de tocaia. Este talento ativa a habilidade Assassinato [Assassination], que aumenta o poder de dano de seu próximo disparo com rifle de tocaia.

**Armadura [Armor]** – Aumenta o dano que sua armadura pode absorver e pode permitir que você se equipe com armaduras mais pesadas, dependendo de sua classe. Ativa a habilidade Reforço de Proteção [Shield Boost], que restaura a proteção de sua armadura em combate.

**Treinamento de Ataque [Assault Training]** – Aumenta o dano de ataques corpo a corpo e com armas. Ativa a Adrenalina [Adrenaline Burst] que reinicializa o tempo de esfriamento de todos os seus talentos, para que possam ser utilizados imediatamente.

**Preparo Físico [Fitness]** – Melhora sua saúde, aumentando o nível máximo de dano que você suporta antes de morrer. Ativa a habilidade de Imunidade [Immunity], aumentando sua proteção contra danos por um período curto de tempo.

**Treino de Espectro [Spectre Training]** – Aumenta a Saúde, Precisão e efetividade de todos os ataques e poderes. Fornece a habilidade de Unidade [Unity], permitindo que você revitalize sua equipe quando ela for ferida em combate.

## Talentos Técnicos [Tech Talents]

**Damping** – Aumenta o raio de explosão de suas minas técnicas. Destrava o Campo Damping, que suprime as habilidades técnicas ou bióticas de seus inimigos em combate.

**Decifragem [Decryption]** – Permite que você use omni-gel para neutralizar sistemas de segurança e abrir portas ou contêineres. Destrava Sabotagem [Sabotage], que desabilita rapidamente as armas inimigas em combate.

**Hacking** – Aumenta a velocidade de recarregamento de suas minas de proximidade técnicas. Ativa AI (inteligência artificial) de Hacking, que permite que você controle a Inteligência Artificial de inimigos robóticos, de maneira que possam atacar todos em torno, ou uns aos outros.

**Eletrônica [Electronics]** – Permite que você aumente a força de sua proteção e que você passe pelos sistemas de segurança de alguns objetos trancados. Permite que você use o Sobrecarregamento de Proteção [Shield Overload], danificando ou neutralizando as proteções dos inimigos em combate.

## Talentos Bióticos [Biotic Talents]

**Lançar [Throw]** – Gera um campo biótico que lança objetos a seu alcance.

**Erguer [Lift]** – Gera um campo biótico que levanta objetos no ar.

**Deformação [Warp] –** Gera um campo biótico que estraçalha lentamente o objeto atingido, causando dano e reduzindo temporariamente a eficácia de armaduras.

**Singularidade [Singularity]** – Gera um campo biótico que faz com que objetos flutuem e se choquem violentamente uns contra os outros.

**Barreira [Barrier]** – Gera um campo biótico que absorve o fogo de armas.

**Stasis –** Gera um campo biótico que cerca e isola qualquer objeto atingido, impedindo que inimigos se movam ou ataquem, mas impdeindo também que você lhes cause dano.

## Talentos Adicionais [Additional Talents]

**Charme ou Encanto [Charm]** – Aumenta o número de opções de Charme em diálogos, e diminui os créditos necessários em compras em lojas.

**Intimidação [Intimidate]** – Aumenta o número de opções de Intimidação em diálogos, e aumenta os créditos obtidos ao vender itens em lojas.

## Talentos de Classe [Class Talents]

Alguns talentos são inerentes à classe de seu personagem.

**Soldado** – Melhor saúde e poder de regeneração da saúde.

**Engenheiro** – Reduz o tempo de recarregamento das habilidades técnicas e aumenta a resistência técnica.

**Adepto** – Reduz o tempo de recarregamento das habilidades bióticas e aumenta a resistência biótica.

**Infiltrado** – Aumenta o dano causado pelas minas técnicas e reduz o sobreaquecimento de rifles e pistolas.

**Sentinela** – Reduz o tempo de recarga de habilidades técnicas e bióticas, aumenta o dano e a precisão de pistolas, e confere a habilidade Marksman.

**Vanguarda** – Aumenta a resistência biótica e o dano com armas e pistolas.

## Upgrade de Talento [Talent Upgrade]

Você e os membros de sua equipe têm cada um uma lista de talentos, representando as capacidades, forças e treinamento de cada personagem. Ao gastar pontos nesses talentos, alguns aspectos do personagem tornam-se mais fortes e, ao final, permitem novos ataques, poderes, proficiências e habilidades.

## Pontos de talento [Talent points]

Use pontos de Talento para adquirir patentes superiores.

Pressione START para ir para o Computador da Missão e escolha **Equipe**. Use para selecionar um a talento, e em seguida pressione A para gastar um ponto de Talento ao aumentar sua patente em um nível.

## Especialização [Specialization]

Especializações melhoram os talentos específicos de sua classe. Após completar uma missão da Aliança, você pode escolher uma especialização para sua personagem, aumentando o número máximo de pontos de talento que você pode usar em talentos específicos de uma classe.

# EXPANDINDO SEU UNIVERSO ONLINE!

Você quer explorar as regiões mais longínquas do universo de Mass Effect? Você busca agentes Spectre como você? Você precisa de um lugar para discutir suas idéias sobre o estado da galáxia? Junte-se a nós, na comunidade oficial de Mass Effect da Bioware!

Registre-se na BioWare para ganhar acesso ao conteúdo especial, deixe mensagens nos fóruns selecionados, comunique-se com a equipe de desenvolvimento de Mass Effect, contribua com conteúdo especial, seja reconhecido por seu trabalho, envie mensagens a outros membros, e seja parte de uma das mais ativas comunidades do momento.

Solicite o envio da BioWare Community Newsletter (Boletim da Comunidade Bioware), novos anúncios e updates de jogos, notícias de última hora, e muito mais!

**WWW.MASSEFFECT.COM**

# CRÉDITOS

**BioWare**

**Diretor de Projeto**
Casey Hudson

**Projetista Principal**
Preston Watamaniuk

**Escritor Principal**
Drew Karpyshyn

**Diretor de Arte**
Derek Watts

**Programador Principal**
David Falkner

**Produtor Executivo**
Ray Muzyka (CEO)
Greg Zeschuk (Presidente)

**Animadores**
Jonathan Cooper - Chefe
Cristian Enciso
Chris Hale
Ben Hindle
Mark How
Rick Li
Marc-Antoine Matton
Kees Rijnen
Dave Wilkinson

**Animadores de Cinemática**
Shane Welbourn – Chefe
Tony de Waal
Nick DiLiberto
Mike Higgins
Ryan Kemp
Brad Kinley
Colin Knueppel
Pasquale LaMontagna
Parrish Ley
Greg Lidstone
Joel MacMillan
Sherridon Routley

**Diretor, Animação e Departamento de Cinemática**
Steve Gilmour

**Artistas de Personagens**
Mike Spalding - Chefe
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

**Concepção Artística**
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

**Artista de GUI**
Nelson Housden

**Artistas de Níveis**
Mike Trottier - Chefe
Don Arceta
Kally Chow
Tristan Clarysse
Nolan Cunningham
Boali Dashtestani
Michael Jeffrey
Noel Lukasewich
Chris Ryzebol
Marcel Silva
Mike Smith
Jason Spykerman
Neil Valeriano
Gina Welbourn

**Artistas Técnicos**
Adrien Cho – Chefe
Brian Chung
Jeff Vanelle

**Artistas de Efeitos Visuais**
Shareef Shanawany - Chefe
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

**Diretor do Departamento de Arte**
Dave Hibbein

**Design de Áudio**
Steven Sim – Chefe
Michael Kent – Chefe Associado
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

**Design de Sistemas Cinemáticos**
Brad Prince – Chefe

**Designers de Cinemática**
Ken Thain – Chefe
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

**Designers de Sistemas**
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

**Designers Técnicos**
Dusty Everman - Chefe
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

**Escritores**
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

**Editor**
Cookie Everman

**Diretor do Departamento de Design**
Kevin Barrett

**Diretores de Projeto**
Yanick Roy – Chefe
Corey Andruko

**Produtores Assistentes**
Steve Lam
Nathan Plewes

**Áudio e Produtor de Recursos Externos**
Shauna Perry

**Produtor Assistente de Recursos Externos**
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

**Gerente do Projeto de Localização**
John Campbell

**Diretor do Departamento de Produção**
Duane Webb

**Programador Chefe de Ferramentas**
Darren Wong

**Programadores**
Marc Audy
Robert Babiak
Noel Borstad
Skye Boyes ●
Jason Ewasiuk
Dan Fessenden
Prashan Gunasingam
Dan Hein
Brenon Holmes
Ryan Hoyle
Mark Jaskiewicz
Oliver Jauncey
Don Moar
Daniel Morris
Christina Norman
Chris Orthner
Chris Ozeroff
Chris Petkau
Rejean Poirier
Shawn Potter
Zousar Shaker
Janice Thoms
Craig Welburn
John Wetmiller

**Programadores de Ferramentas**
Chris Christou
Andy Desplenter
Blake Grant
Carson Knittig
Stefan Lednicky
Chris Mihalick
Brent Scriver
Kris Tan
Jon Thompson
Ryan Warden
Tom Zaplachinski

**Programadores Gráficos**
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

**Programadores de Áudio**
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

**Assistente de Direção do Departamento de Programação**
Aaryn Flynn

**Analistas QA**
Scott Langevin – Chefe
Bob McCabe – Chefe de Design
Kim Hansen – Chefe Técnico
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

**Programadores QA**
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

**Testadores de Termos QA**
Vanessa Alvarado
Zachery Blanchette
Reid Buckmaster
Chris Buzon
Chris Corfe
James Farmer
Andrew Gauthier
Darren Gilday
Stanley Hunt
Raymond Huot
Andrea Hussey
Thomas Jalbert
Chris Johnstone
Jack Lamden
Arone LeBray
Michael Liaw
Jonathan Pacholuk
Richard Poulin
Kyle Shewchuk
Ameet Thandi
Kevin Therrien
Malcom Tough
Thomas Trachimowich
Daniel Trottier
Tayce Wilson

**Diretor do Departamento de QA**
Phillip DeRosa

**Arte Adicional**
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki

**Design Adicional**
Rafael Brown
Charly Carlos
Eric Fagnan
Chris Hepler
Scott Horner
Mike Laidlaw
Paul Marino
Kevin Martens
Aidan Scanlan
Kris Schoneberg
Jay Turner

**Programação Adicional**
Chris Blackbourne
Howard Chung
Jordan Dubuc ●
Jan Goh
Michael Graves ●
Chris Johnson
Scott Meadows
James Redford
Sidney Tang
Julie West
Graham Wihlidal
Peter Woytiuk

**Produção Adicional**
Alain Baxter

**QA Adicional**
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanale

**Trilha Original, Compositores**
Jack Wall - Chefe
Sam Hulick

**Música Adicional**
Richard Jacques
David Kates

**Música dos Créditos**
m4 part II
Escrita e Interpretada por Faunts

**Direção de VO**
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

**Serviços de Seleção de Elenco**
Tikiman Productions, Inc.

**VO Gravada em**
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

**Edição Adicional de Diálogo**
Dave Chan

**ELENCO DE MASS EFFECT**

**Steve Barr**
Urdnot Wrex
Vozes Adicionais

**Kimberly Brooks**
Ashley Williams

**Keith David**
Capitão David Anderson

**Seth Green**
Jeff "Joker" Moreau

**Jennifer Hale**
Comandante Shepard (Mulher)
Vozes Adicionais

**Lance Henriksen**
Almirante Steven Hackett

**Ali Hillis**
Liara T'Soni

**Brandon Keener**
Garrus Vakarian

**Mark Meer**
Comandante Shepard (Homem)
Vozes Adicionais

**Marina Sirtis**
Matriarch Benezia

**Liz Sroka**
Tali'Zorah nar Rayya
Vozes Adicionais

**Raphael Sbarge**
Kaidan Alenko

**Fred Tatasciore**
Saren

**Vozes Adicionais**
Leigh Allyn Baker
April Banigan
Wendy Braun
Scott Bullock
Andy Chanley
Cam Clarke
Townsend Coleman
Tim Conlon
Marianne Copithorne
Belinda Cornish
Josh Dean
Grey Delisle
Charles Dennis
Robin Atkin Downes
Alastair Duncan
Chris Edgerly
Jeannie Elias
Gideon Emery
Dannah Feinglass
Brian George
Kim Mai Guest
Jeff Haslam
Roger L. Jackson
Peter Jessop
John Kirkpatrick
Lex Lang
Matthew Levin
David Ley
Andni McAfee
Kim McCaw
Gord Marriott
Erin Matthews
Diane Michelle
Jeff Page
Chris Postle
Bill Ratner
Neil Ross
Dwight Schultz
Carolyn Seymour
David Shaughnessy
Armin Shimerman
Jane Singer Jan
Alexandra Smith
Kath Soucie
Steve Staley
Stephen Stanton
April Stewart
Cree Summer
Keith Szarabajka
George Szilagyi
Mari Weiss
Gary Anthony Williams
David Wittenberg
Shanelle Workman
John Wright
Gwendoline Yeo
Rick Zieff

**Captura de Movimento**
Giant Studios

**Escaneamentos em 3D**
3D Eyetronics

**MARKETING**

**Diretor de Marketing**
Ric Williams

**ARTE**
Todd Grenier
Mike Sass

**Comunidade**
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

**Gerente de Marketing**
Jarrett Lee

**RP**
Matt Atwood
Erik Einsiedel

**Web**
Johnn Four
Jeff Marvin
Robin Mayne
Colin Walmsley

**OPERAÇÕES E ADMINISTRAÇÃO**

**Diretor de Operações de Desenvolvimento**
Darryl Horne

**Diretor de Finanças / Diretor de Desenvolvimento Comercial**
Richard Iwaniuk

**Gerente de Serviços Administrativos**
Jo-Marie Langkow

**Finanças e Pagamentos**
Lori Burkosky
Janice Cardinal
Todd Derechey
Nils Kuhnert
Sharon Pate
Treena Rees

**Diretor de Recursos Humanos**
Derek Sidebottom

**Recursos Humanos**
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Ellen Cunningham
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas

**Diretor de Sistemas de Informação**
Vince Waldon

**Sistemas de Informação - Aplicação**
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Dups Wijayawardhana

**Sistemas de Informação - Desktop**
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk

**Sistemas de Informação - Instalações**
Mike Patterson

**Sistemas de Informação - Infraestrutura**
Sam Decker
Wayne Loney
Craig Miller

**Diretor de Serviços Jurídicos e Comerciais**
Robert Kallir

**Assitentes Administrativos / Recepção**
Crystal Ens
Deb Gardner
Teresa Meester
Barbara Schmid
Jessica Yamanaka

**ADMINISTRAÇÃO BIOWARE/ PANDEMIC**

**CEO**
Greg Richardson

**VP de Tecnologia e Consultoria de Produção**
David O'Connor

**Assistente / Recepção**
Lynette Farriot

**Desenvolvimento de Negócios**
Mark Spenner

**Finanças**
Jim Johnson
Kerman Lau

**Recursos Humanos**
Roberta Riga

**Sistemas de Informação**
Chad Billingsley

**Legal**
CJ Prober

**Marketing**
Jillian Goldberg
Dave Rosen


**Agradecimentos Especiais da BioWare**
Jim Bishop, Diarmid Clarke, Mark Darrah, Trent Oster, Craig Priddle (Antigo Diretor do Desenvolvimento Comercial), Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Elevation Partners (Bono, Bret Pearlman, Fred Anderson, Marc Bodnick, Roger McNamee), John Riccitello (Ex-CEO da VGH), Andrew Goldman, Greg Borrud, Josh Resnick e o pessoal todo dos Pandemic Studios, Access Communications (Chris Norris, Tuesday Uhland) e todos os nossos amigos da BioWare Austin.

**Agradecimentos muito especiais para nossas famílias e amigos, cuja paciência e apoio ajudaram-nos a tentar o impossível.**


## Microsoft Estúdios do Game

**EQUIPE DE BASE**

**Produtor Executivo**
Jorg Neumann

**Chefes de Desenvolvimento**
Russ Almond
Relja Markovic

**Diretor de Design**
Eric Simonich

**Diretor de Arte**
Tim Dean

**Diretor de Áudio**
Caesar Filori

**Chefes de Testes**
Shane White
Chris Liu

**Chefe de Pesquisa de Usuário**
Tim Nichols

**Chefe / Escritor UX**
John Sutherland

**Editor**
Heidi Hendricks

**Chefe de Design de Documentos**
Chris Lassen

**Designer**
Carol Walter

**Projeto Internacional**

**Gerente**
Lief Thompson

**Desenvolvimento de Negócios**
Bill Wagner

**Gerente Global de Produto**
Adam Kovach

**Gerente RP Global**
Rob Semsey

**EQUIPE ADICIONAL**

**Produtor Executivo**
Shannon Loftis

**Produtores**
Leon Pryor
Sam Charchian
Peter Connelly
Gordon Hee
Ravi Mehta

**DESENVOLVIMENTO**

**Gerente de Desenvolvimento**
Brian Stone

**Diretor de Desenvolvimento**
Tony Cox

**Desenvolvimento Adicional**
Brandon Burlison
Greg Hermann
Tom Holmes
Chuck Noble
Kutta Srinivasan

**XNA GPX**
Marwan Jubran
Mike Ruete
Aleks Gershaft
Jon Yip
Jon Burns

**DESIGN**

**Diretor de Design**
William Hodge

**Diretores de Design Chefes**
Chris Esaki
Thomas Zuccotti

**Diretor de Design Sênior**
Josh Atkins

**Design Adicional**
Stephen McLaughlin

**ARTE**

**Diretor de Arte**
Jonas Norberg

**Diretor de Arte Sênior**
Kevin Brown

**Diretor de Arte**
Kiki Wolfkill

**Arte Adicional**
Doug McBride
Michael Cahill
Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

**Editor de Vídeo**
Curtis Neal

**Editores Assistentes de Vídeo**
Aaron Bear
Colin McLoughlin

**Áudio**

**Gerente de Design de Áudio**
Ken Kato

**Designer de Som**
Keith Sjoquist

**Diretor de Áudio Sênior**
Guy Whitmore

**TESTES**

**Gerente de Testes**
Kyle Shannon

**Equipe de Base de Testes**
Brandon Anthony
Brett Dupree
Tim Duzmal
Carolyn Gold
Greg Hjertager
Jeff Kafer
Peter Kugler
Matt Shimabuku
Sarah Stewart
John Thomas
Randy Wood
Brian Yu

**Equipe SDE**
Mark Amos
Matthew Call
Eric Lee
Justin McBride
Dan Price
Brant Schweigert

**Chefes da Equipe de Reserva**
Craig Marshall
Mark McAllister

**Testes de Reserva**
Adam Wojewidka
Alex Gray
Amanda Robinson
Bob Mowery
Brandon McCurry
Brandt Massman
Brian Noonan
Bryce Pinkston
Cahlen Lee
Chad Hale
Chris Burke
Corigan Bemis
Craig Prothman
Dalrek Davis
Dan Osborn
David Foster
David Hoar
Devin Prutsman
Devon Carver
Doug Gorman
Eric Anderson
Ja Tsang
Jakob Pederson
Jason Hall
Jeff Carmon
Jeff Hines
Jennifer Wilson-Parenti
Jeremy Powers
John Thomas
Jordan Harrison
Josh Hansen
Josh McCullough
Josiah Colborn
Kart McLain
Kevin Sherard
Kyle Jacobsen
Lawrence Lai
Lucas Myers
Matt Giddings
Matt Wolff
Michael Corrado
Michael Durkin
Noah McGary
Pat Moening
Paul Orsborn
Peter DuBois
Philip Brown
Phoebe Spencer
Rebekka Shipway
Robert Colling
Robert Maddux
Robert Shearon
Roderic Ponce
Ryan Crowell
Scott Lindberg
Scott Shields
Sean Thompson
Shaun Jones
Stephen Bonikowsky
Ted Lockwood
Tom Wollam
Trevor Berlin
Tyler Cooper
Tyler Johnston
Wade Davis
Will Timmins

**PESQUISA DE USUÁRIO**

**Chefe de Pesquisa de Usuário**
Kevin Keeker

**Pesquisa de Usuário Adicional**
Ramon Romero
Drew Voegele
John P. Davis

**EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO**

**Gerente UX**
Laura Hamilton

**Gerente de Design de Documentos**
JoAnne Williams

**Gerente Grp UX**
Matt Whiting

**LOCALIZAÇÃO**

**Equipe da Microsoft da Irlanda**

**Gerente de Programa**
John Byrne

**Líderes de Testes**
Alan Davis
John O'Sullivan

**Testador Chefe**
Brian Fox

**Chefe de Áudio**
Steve Belton

**Assistente de Pós-Produção**
Terry McManus

**Engenheiro**
Jean-Philippe Chassagne
Julien Chergui

**Documentação**
Ben Cahill

**Tradução (Alemão)**
Marianne Marcel

**Keywords International Ltd.**

**Gerente de Testes**
Paul Vigneron

**Chefe da Equipe**
Nicolas Hermant

**Equipe Italiana Keywords**
Emanuele Guidetti
Raffaele La Gala
Camilla Miliacca
Claudio Perazzo

**Equipe Alemã Keywords**
Patrick Lampert
Jürgen Röder
Manuel Tants
Achim Unland

**Equipe Francesa Keywords**
Julien Bourgeat
Jean-Philippe Mathieu
Benoît de Ruyter
François Tarrida

**Equipe Polonesa Keywords**
Magdalena Cakala
Adam Dawidziuk
Tomasz Krupa
Tomasz Wilczek

**Equipe Espanhola Keywords**
Sergio Sampalo Álvarez
Julián Cid Bautista
José María Parrondo Martín
Aurora Cano Ubiña

**Loc Audio VO Prod. ExeQuo France**

**Gerente Sênior de Projeto**
Guillaume Capitan

**Equipe da Microsoft de Taiwan**

**Gerente de Programa**
Robert Lin

**Chefe de Testes**
Aha Chiu

**PM da Localização**
Eva Lin

**Equipe da Microsoft da Coréia**

**Gerente de Programa**
Jae Youn Kim

**Chefe de Testes**
Jee Hoon Oh

**PM da Localização**
Kyoung Han Yoon

**DESENVOLVIMENTO JURÍDICO E DE NEGÓCIOS**

**Gerente Comercial do Grupo**
Nick Dimitrov

**Diretor do Gerenciamento de Negócios**
Todd Stevens

**Diretor Sênior do Gerenciamento de Negócios**
Frank Pape

**Advogado**
Don McGowan

**MARKETING GLOBAL**

**Gerente de Produto do Grupo**
Dan Amdur

**Diretor do Marketing de Produto Global**
Craig Davison

**ID da Marca Visual**
Justin Kirby
Henry Liu
Aaron Travis

**Publicidade**
Ryan Crosby
Aaron Elliot
Taylor Smith

**RELAÇÕES PÚBLICAS**

**Gerente Sênior do Grupo de Relações Públicas**
Genevieve Waldman

**Administrador de Negócios**
Muffy Bryan

- CPL Solutions
- Dados de Excell
- gskinner.com
- Kelly Services
- LUX
- Volt
- Xgen Studios, Inc.


**Agradecimentos Especiais da Microsoft Game Studios:**
Bonnie Ross-Ziegler, Daland Davis, Dan Cawdrey, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Shannon Loftis, Steve Beinner, Tara Brannigan e Tobin Buttram.



**Vide os créditos do jogo para uma lista completa da equipe de Mass Effect.**

# ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR XBOX

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite **www.xbox.com**